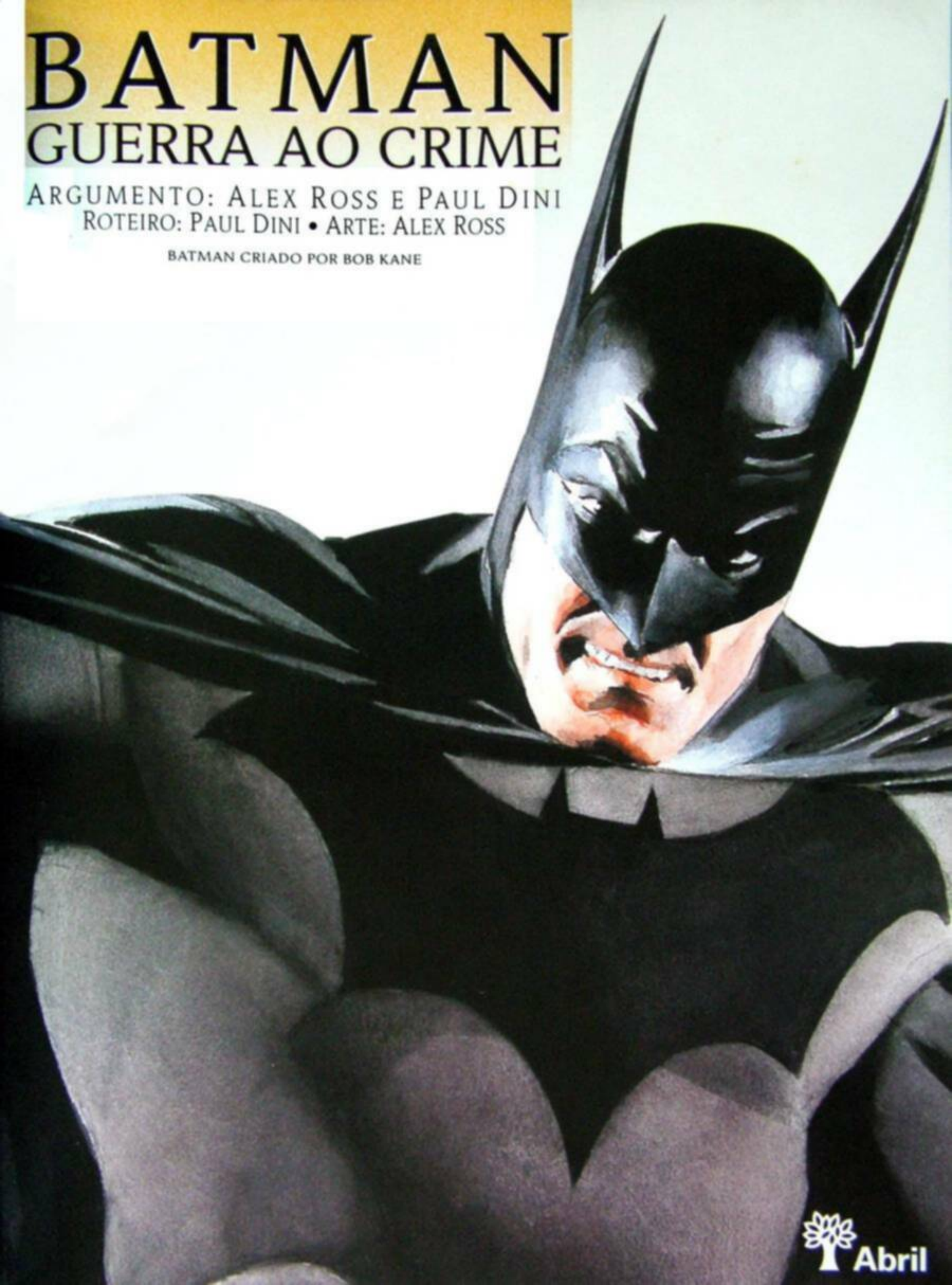
BATMAN™

GUERRA AO CRIME

BATMAN
GUERRA AO CRIME
ARGUMENTO: ALEX ROSS E PAUL DINI
ROTEIRO: PAUL DINI • ARTE: ALEX ROSS
BATMAN CRIADO POR BOB KANE
Abril

Eu sou
BATMAN
Uma alma sombria travando uma incansável guerra ao crime.
Envolto em trevas, sou um predador das forças do mal.
Determinado a disseminar o terror no submundo, adotei a temível imagem de um morcego.
Para me preparar para a batalha, desenvolvi minha mente, dominando a ciência e a criminologia.
Forcei-me até o limite da resistência humana, treinando meu corpo para atingir a perfeição física...
O tempo todo motivado pela dor da minha pior lembrança...
A noite em que um criminoso saiu das sombras e dilacerou meu mundo.
Num instante eu havia perdido as duas pessoas mais importantes da minha vida.
Foi essa perda que me modificou para sempre.
Foi nessa noite que um garoto tomado pela dor fez um voto solene que jamais esqueceria.

Agradecimentos a:
Alan Burnett, o guardião do batsinal.

— Paul Dini

PARA BILL FINGER,
O VERDADEIRO HOMEM-MORCEGO.

Meus agradecimentos vão para meu grande amigo Matt Paoletti por sua generosidade e paciência em vestir capa e capuz e suar durante as inúmeras e claustrofóbicas sessões de fotografia. Matt influenciou profundamente meu conceito e minha abordagem visual do personagem de Batman/Bruce Wayne.

Meus agradecimentos aos maquiadores James Lacey, Clint Borucki, Kenn Kooi e Brian Busch da Acme Designs, que me ajudaram a criar a máscara do Batman. Também sou grato a Teresa Vitale, Barry Crain, Holly Blessen, Ruth Waytz e outros pelos adereços do uniforme e pelo material de referência adicional.

Entre os amigos e colegas que dedicaram seu tempo posando para referências fotográficas estavam diversos estudantes e professores da American Academy of Art de Chicago. Meus abraços para: Steve Darnall, Valerie Lee, Scott Beaderstadt, James Robinson, Tony Vitale, Teresa Vitale, Logan Smith, Ron Bogacki, Michael Burton, Michael Naples, Edmond Lee, Jerome Coloma, Tom Gianni, Lynn Armstrong, Rich Kryczka, Joel Pace, Ted Smuskiewicz, Michele Stutts, Debbie Zoumis, Lisa Simone, Lorne L. Gary, Kathleen Kryczka, Marcia Thomas, Tony Thomas, Rose Marie Garcia, Kyle Bice, Orlando Heard, Tom Hicke, Santonio Ussery, Arthur Banks, Soul Rivera, Jose Muñoz, Michael Cortez, Crystal Akins, Paul Zapata, Clint Borucki, T.J. Katz, e um agradecimento especial a Rick McCoy Jr., que deu vida a Marcus.

— Alex Ross

Eu enterrei meus pais aqui quando tinha
oito anos de idade.
Desde aquele dia, parte de mim sempre esteve ligada a este lugar.
Às lembranças que guardo dos inocentes destruídos pelo crime.
Fantasmas que há muito
partiram e outros
que ainda aguardam.

Para muitos na cidade
eu sou um fantasma.
Um bicho-papão urbano muito falado
porém pouco avistado.
Mais vívido em rumores do que em realidade.
Visto de relance no escuro,
dotado de poderes aparentemente
inumanos, tornei-me,
entre delírios e pesadelos, uma criatura
a ser evitada.

A aura de medo que projeto
é a minha arma mais poderosa. Provoca
o pânico, dando-me a vantagem
no ataque.
Ela age como uma barreira, mantendo
os inocentes e curiosos a distância.
Mesmo os obcecados em desafiar
o "Homem-Morcego" encolhem-se
amedrontados quando eu finalmente
os enfrento.

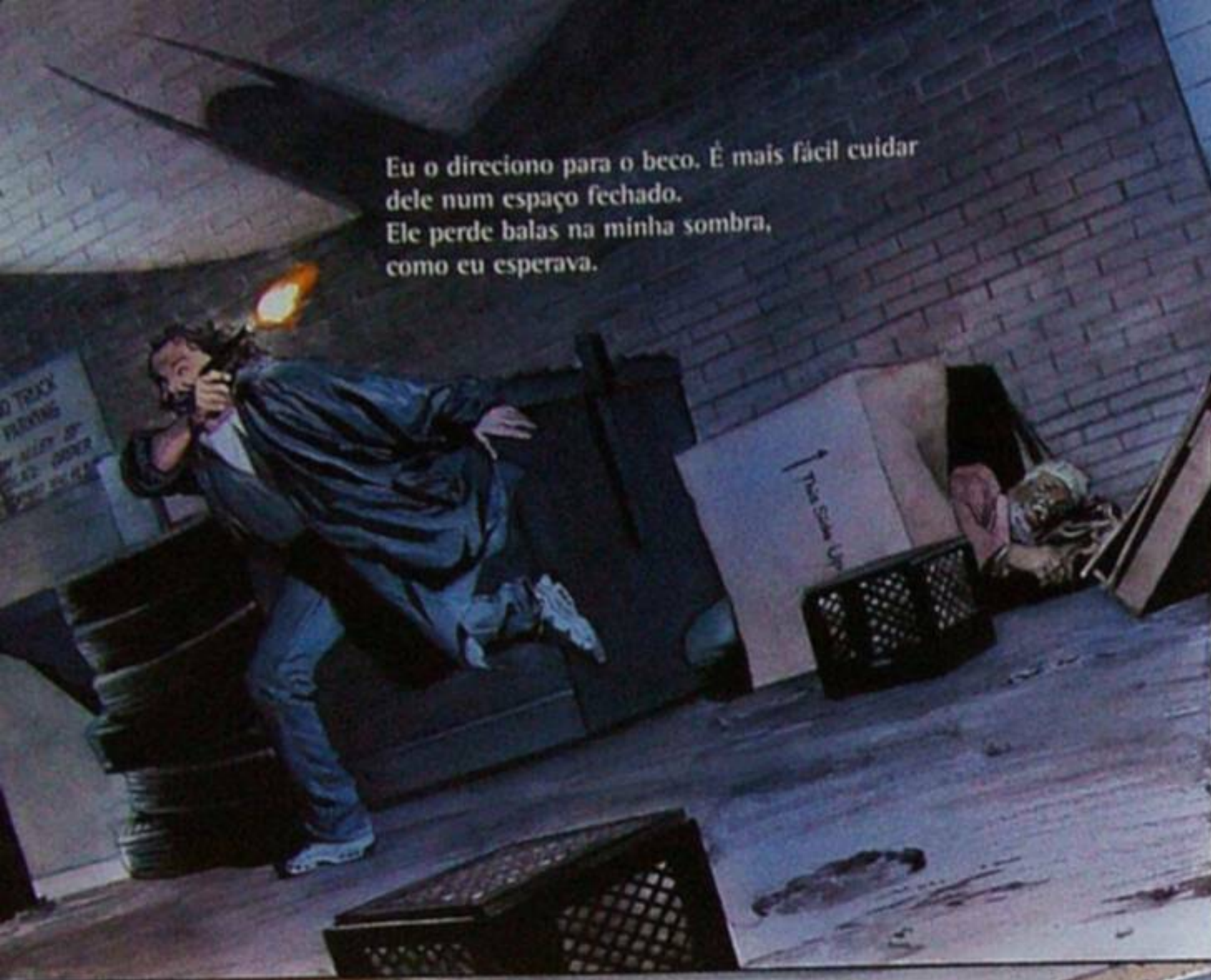
Todas as noites eu perambulo
silenciosamente pela cidade,
vendo o que os outros tentam esconder.
Os subornos disfarçadamente recebidos.
Os detalhes deixados para trás.
Os atos vis cometidos
na escuridão.
GOTHAM POLICE DEPT
16

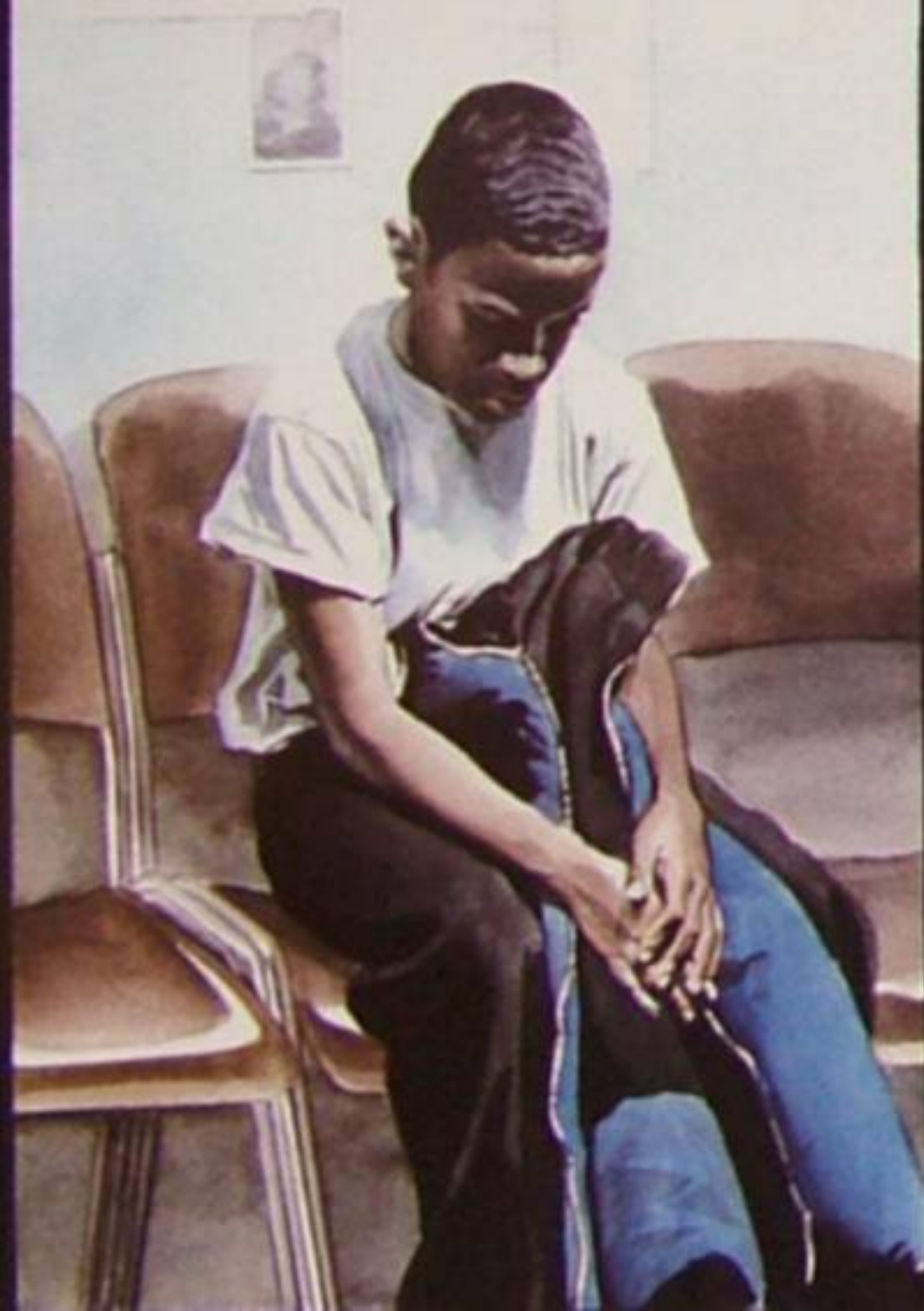
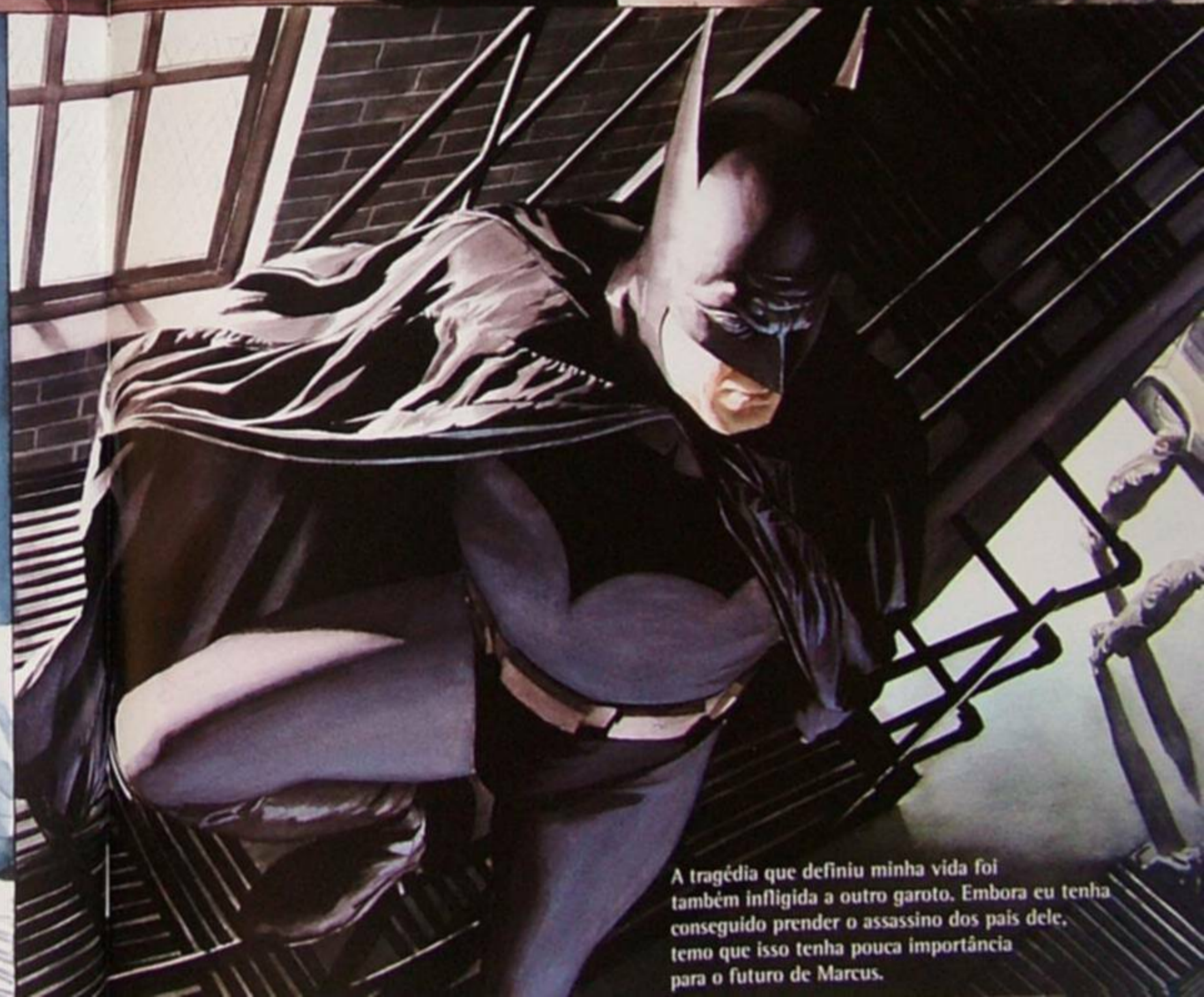
Mas o crime também viceja no esplendor da riqueza
e da civilidade. Aqui eu visto outro disfarce,
no qual a cidade me acolhe como um dos seus.
Os cidadãos bem-nascidos
deste mundo geralmente são
tão sanguinários quanto
suas contrapartes nas ruas.
Como Bruce Wayne, eu circulo
entre eles, sorrindo aqui,
dando um aperto de mão ali;
cada movimento executado
com a mesma precisão que Batman
teria para desarmar
um bandido num beco.
Este é o mundo em que nasci.
Ao longo dos anos, eu eliminei todas
as distrações que ele poderia me
oferecer, usando-o unicamente como
fonte de informações — uma arena
para desenvolver contatos
que me ajudarão a vencer batalhas
em outros lugares.

Mas às vezes eu penso nos elementos positivos que poderia ter extraído
desta vida: estabilidade, segurança, família. Coisas básicas porém preciosas
de que meus vizinhos dispõem à vontade.
Eu sacrifiquei muitas coisas para agir como Batman.
Minha riqueza compra a minha privacidade, crucial
para a sobrevivência das duas identidades.
Mas que tipo de homem eu teria me tornado
se as coisas tivessem sido diferentes?
Se, em vez de usar minha fortuna para combater o crime,
eu me permitisse ser dominado por ela e todas as suas tentações?
Se eu realmente fosse o que pareço ser para os outros?

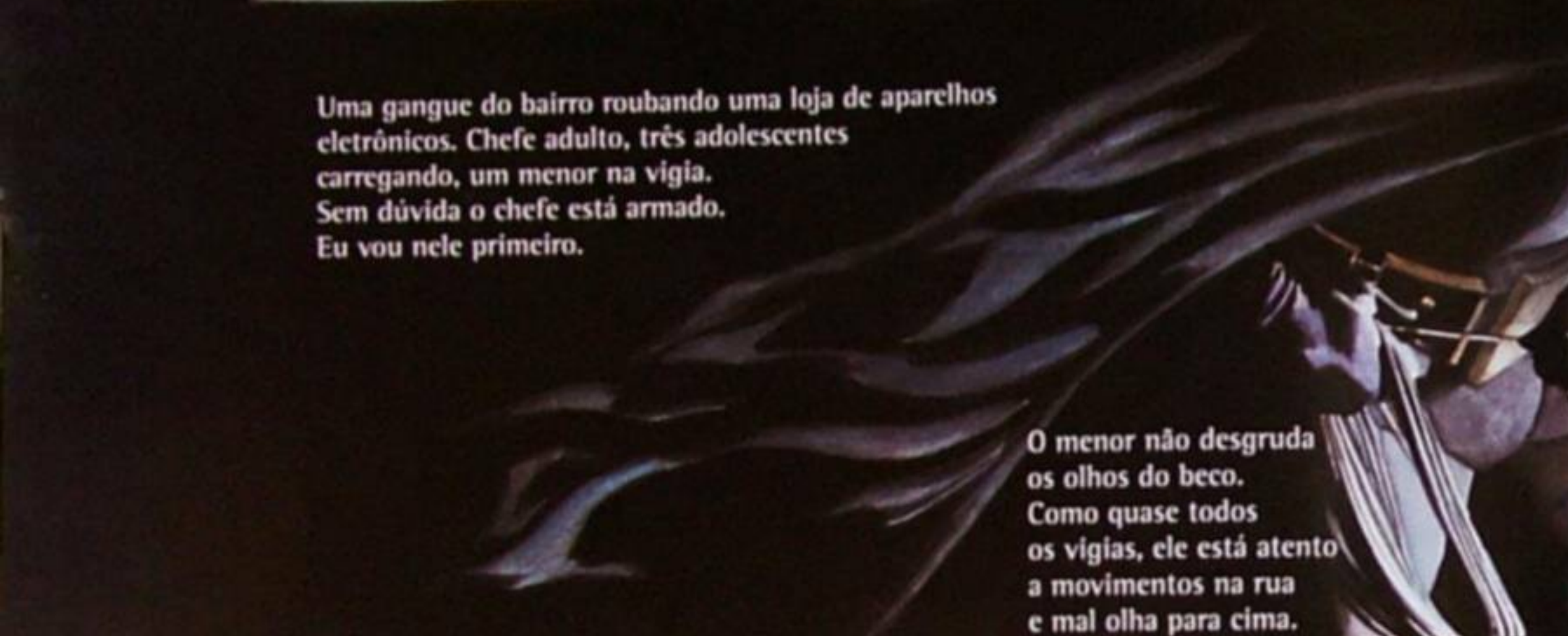
Eu passo o dia deixando assuntos triviais ocuparem minha mente. Esta manhã há uma oportunidade de investimento, ou pelo menos é o que me dizem os meus executivos. Lojas e edifícios a serem construídos no local onde antes era uma área industrial na baía.
Eu conheço a vizinhança. Como Batman eu geralmente vou lá uma vez por semana para afugentar gangues e traficantes. Mas agora, para manter as aparências, eu simplesmente sorrio e dou de ombros.
Randall está ansioso pela minha participação no projeto. Nós somos, nas palavras dele, "almas afins" buscando as mesmas coisas da vida.
Eu olho para o estranho ao meu lado e digo que vou pensar a respeito.
O artífice do projeto é Randall Winters, um homem da minha idade, também vindo da chamada "elite". Randall sempre se considerou meu amigo íntimo, devido à familiaridade criada na alta sociedade.
Nele vislumbro um reflexo do homem que eu poderia ter sido. E não gosto do que vejo.

À noite eu patrulho a zona da baía.
Apesar do perigo constante do crime,
gente boa ainda vive aqui.
Tiros, seguidos de um alarme.
Arma na mão, um homem
foge do mercado.
Roubo, possivelmente assassinato.

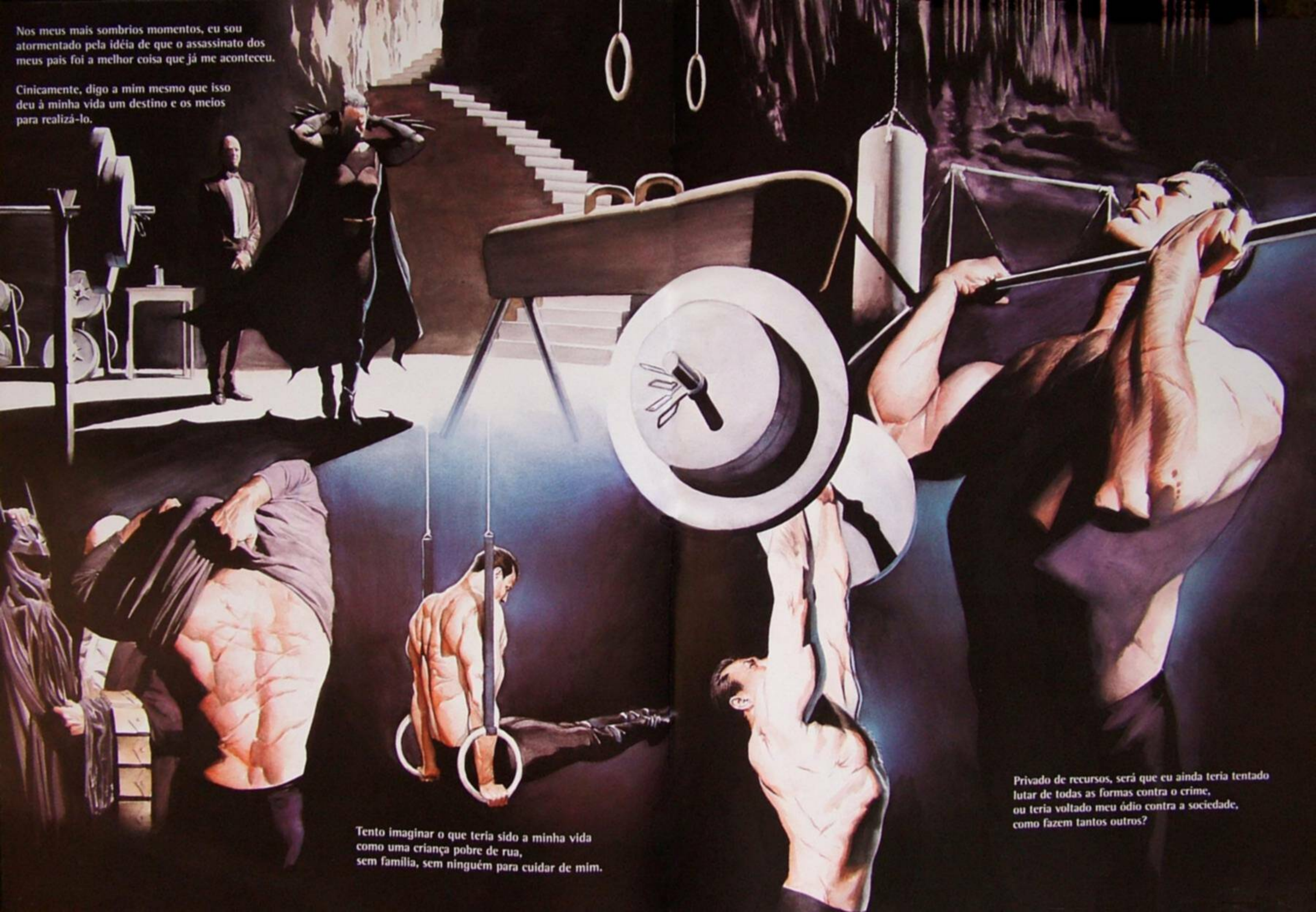
Eu o direciono para o beco. É mais fácil cuidar
dele num espaço fechado.
Ele perde balas na minha sombra,
como eu esperava.
Ele é dominado em segundos,
trêmulo de medo, não mais uma ameaça.
Os tiros já haviam dito o que esperar.
Não me surpreendo quando vejo os corpos.

Mas então eu vejo algo mais.
Algo inesperado.
Porém familiar.
O nome do garoto é Marcus.
Sua única família agora aguarda
o carro do necrotério.

Eu o encontro depois, sozinho,
perdido na confusão de uma movimentada
noite na delegacia. Mais tarde a
polícia vai providenciar abrigo
e alimentação, talvez
aconselhamento.
Não é o suficiente, e não vai afastar
o que ele está sentindo esta noite.
A dor, a raiva e o medo.
A primeira noite é sempre a pior.
A tragédia que definiu minha vida foi
também infligida a outro garoto. Embora eu tenha
conseguido prender o assassino dos pais dele,
temo que isso tenha pouca importância
para o futuro de Marcus.

Sejam cicatrizes físicas
ou psiquicas, o crime fere
todos que toca.
Traz lesão e morte.
Envenena a mente e a alma.
E, no final, destrói
toda a esperança.

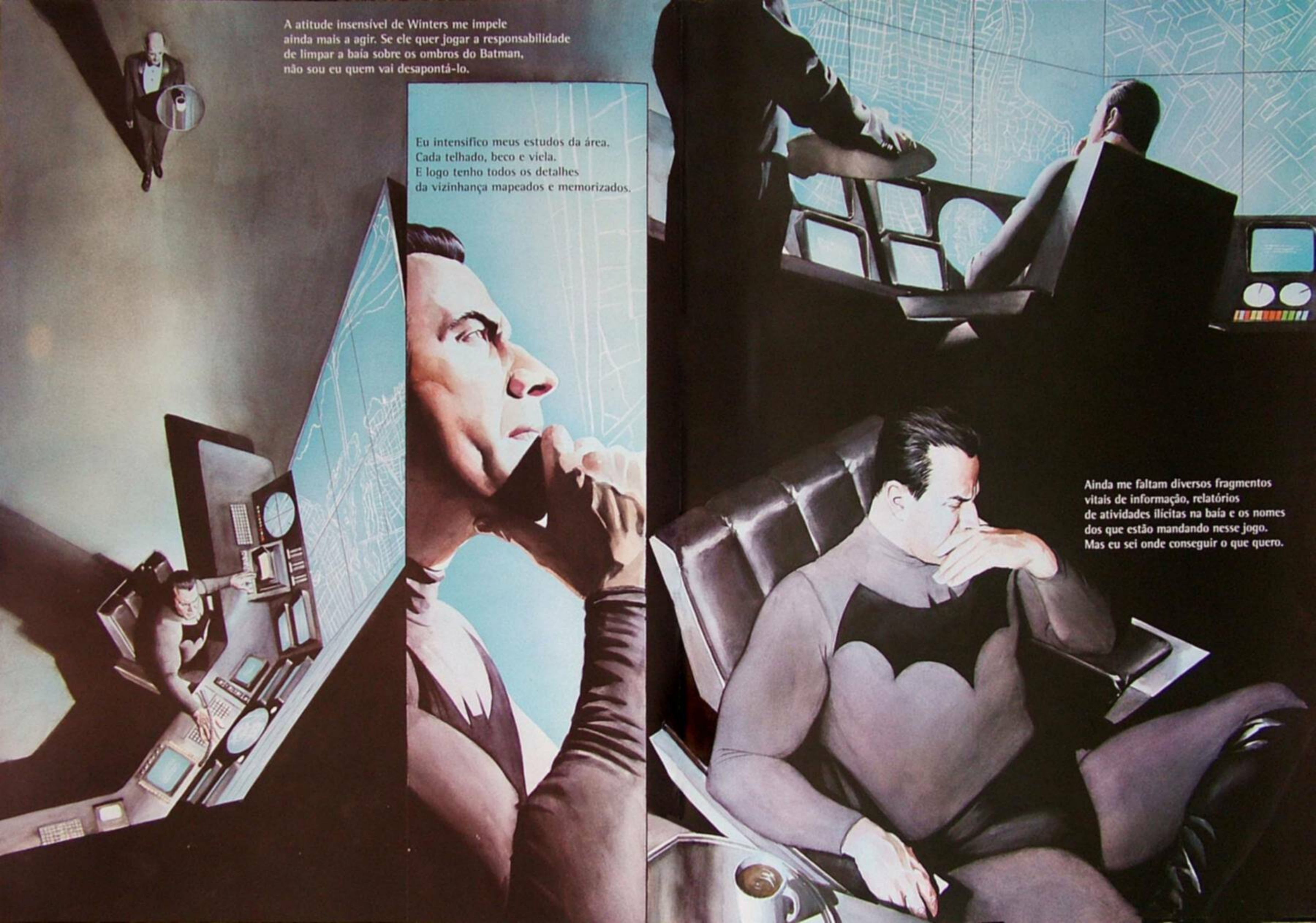
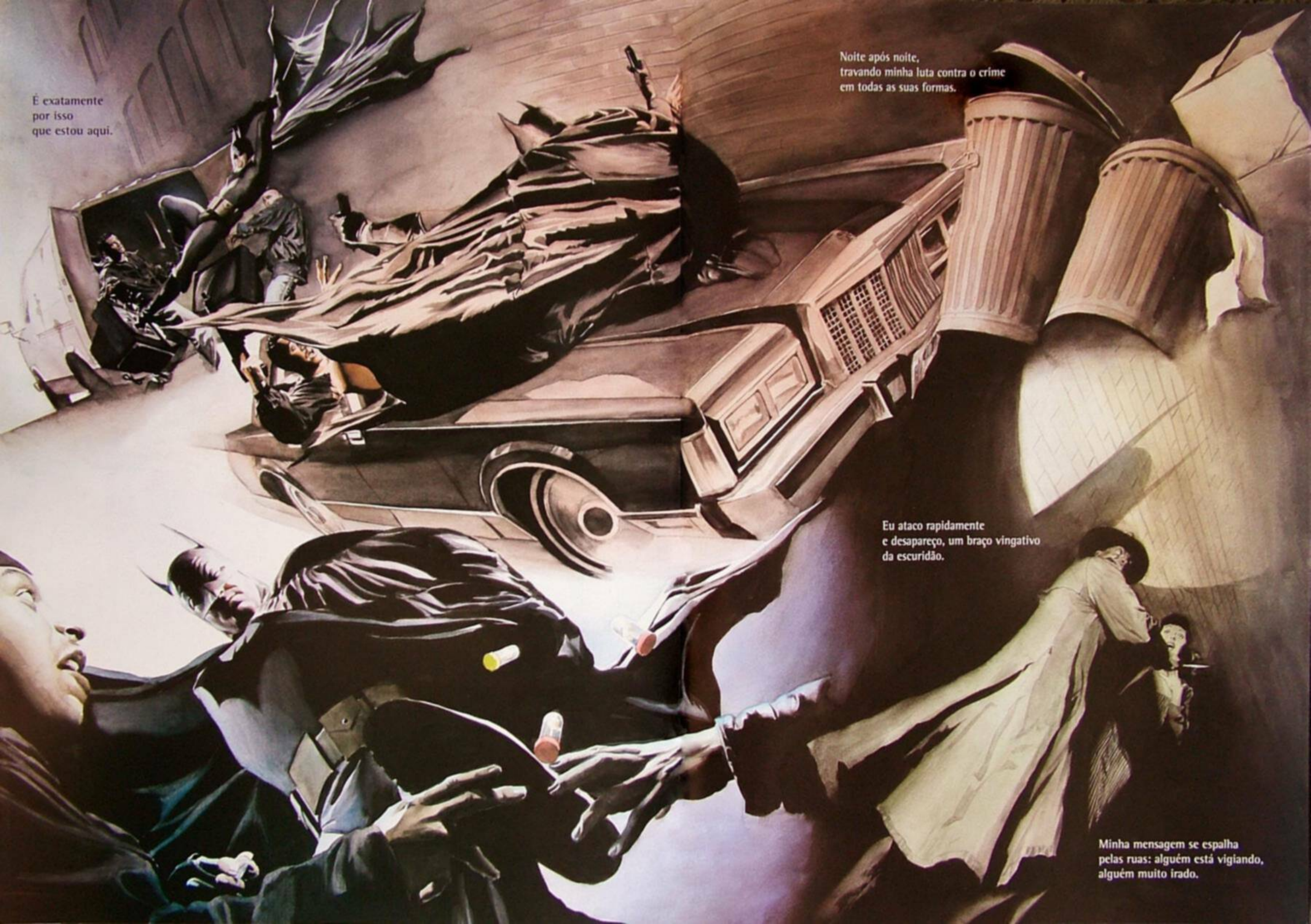
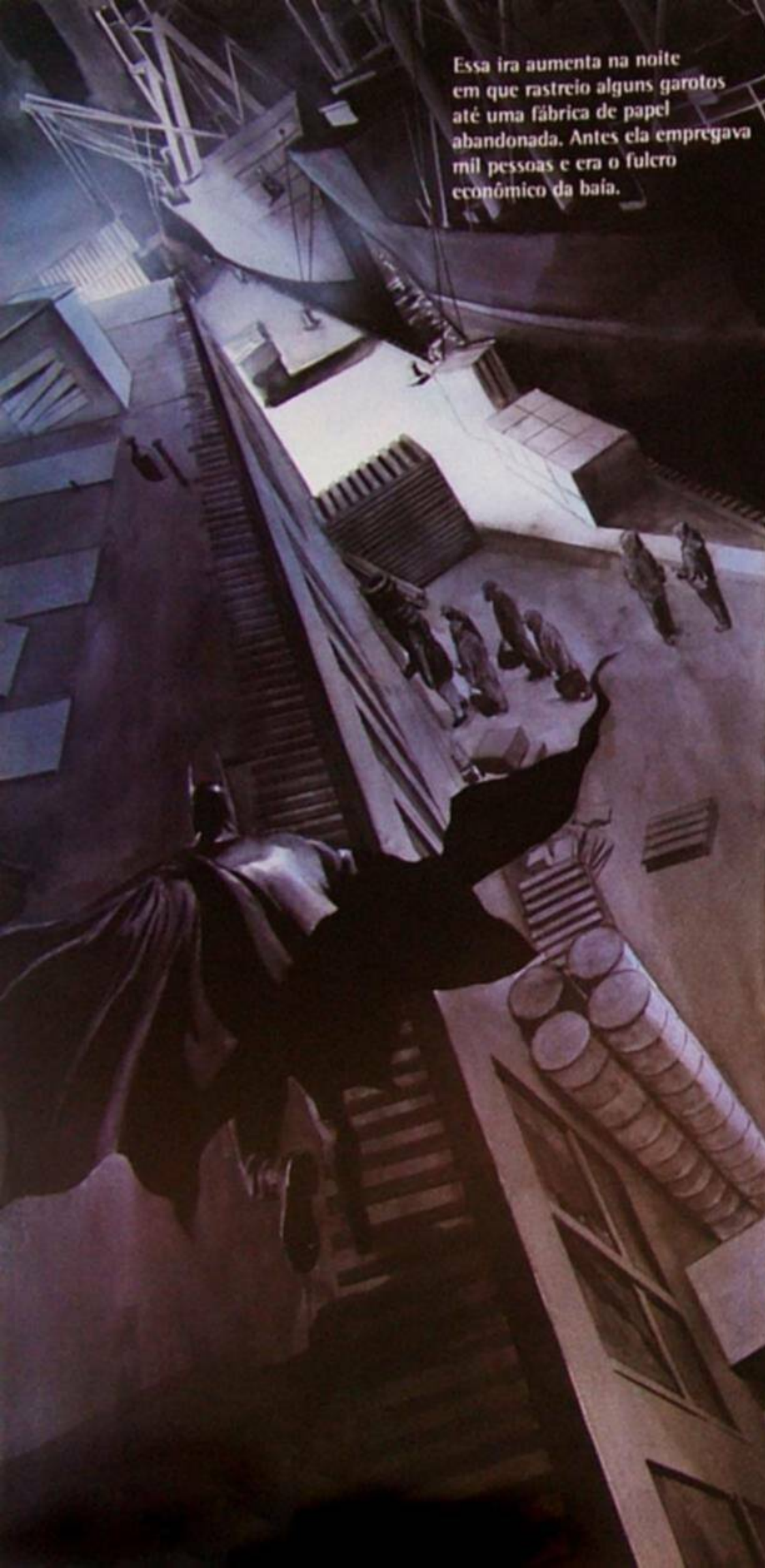
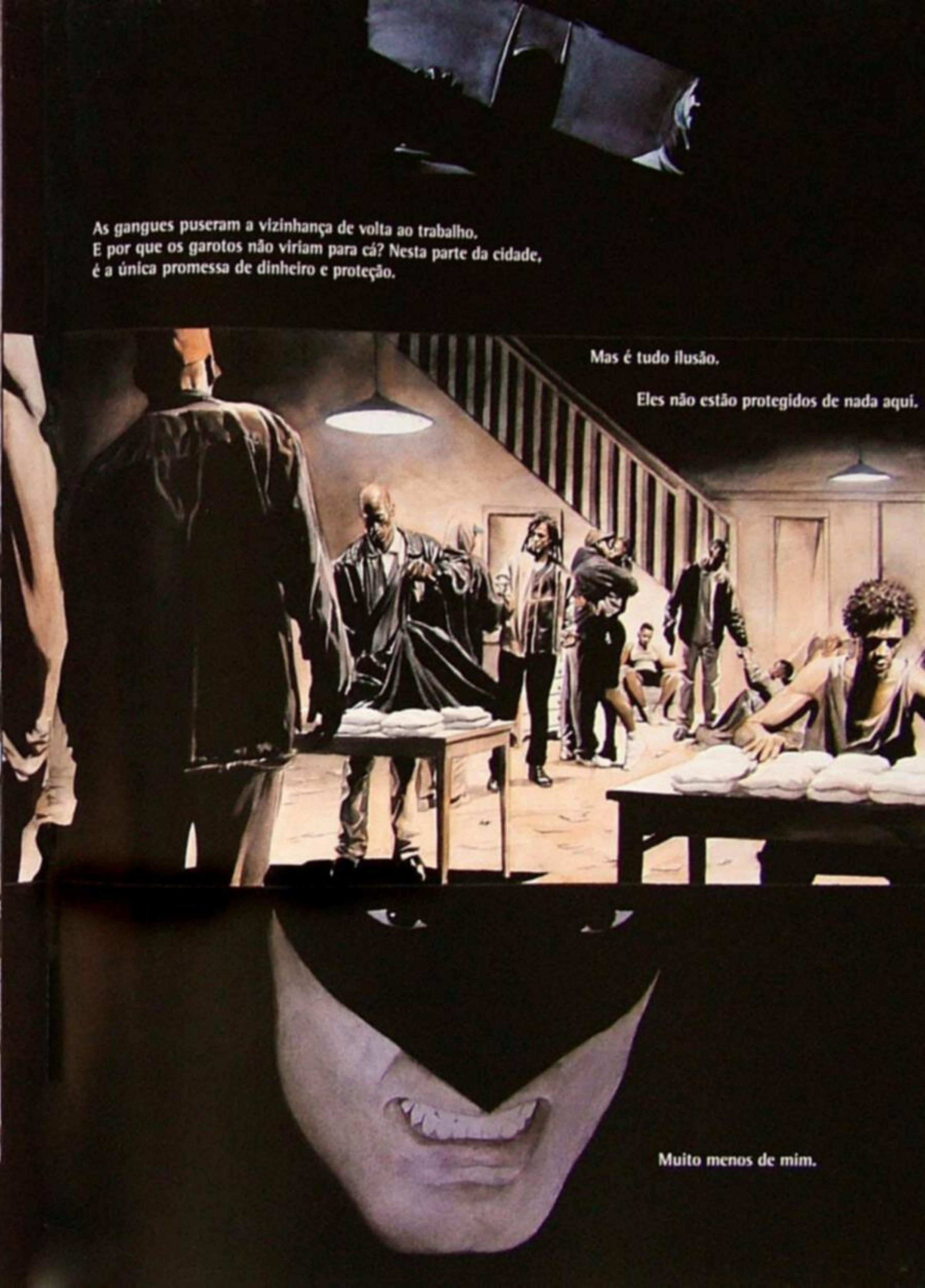
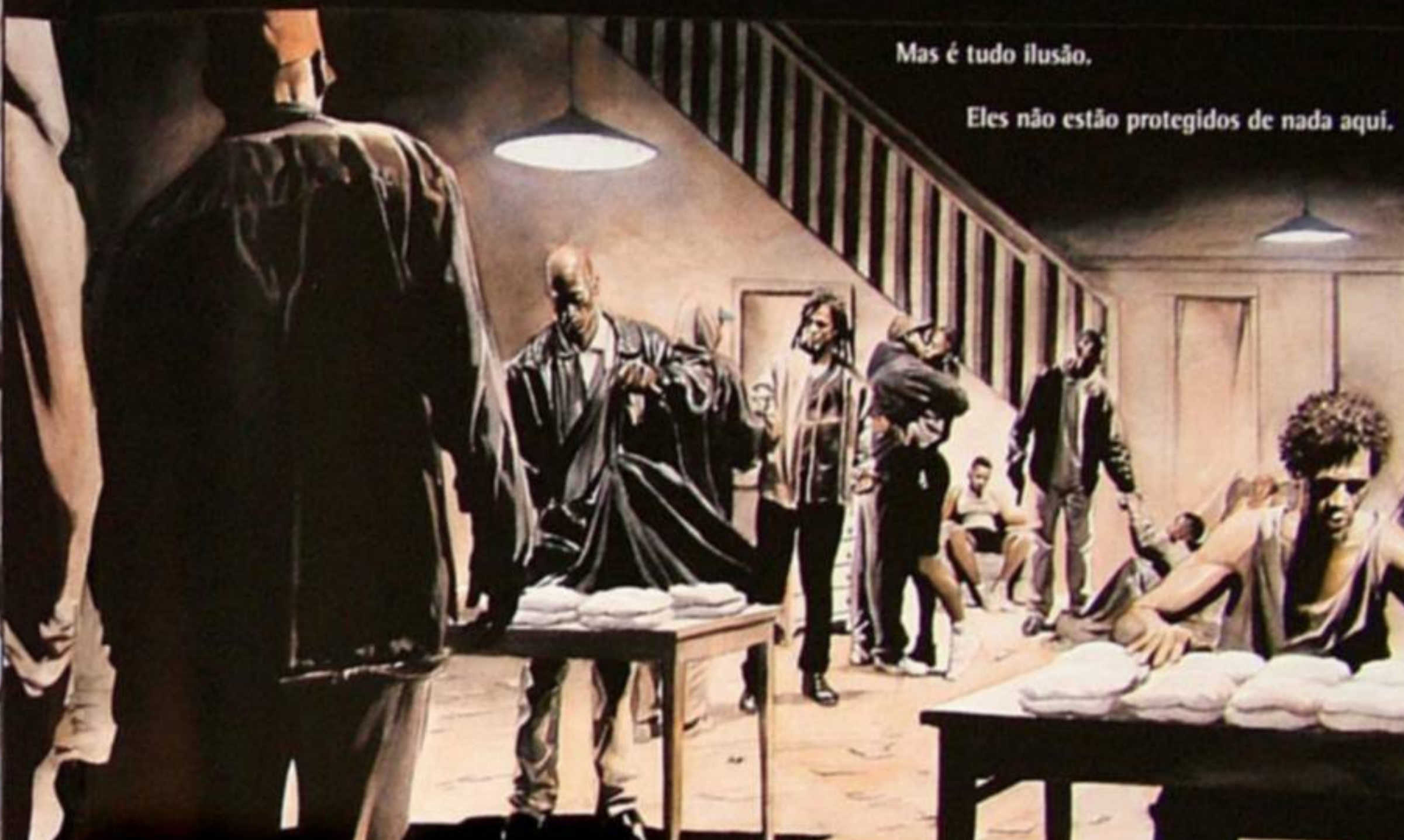
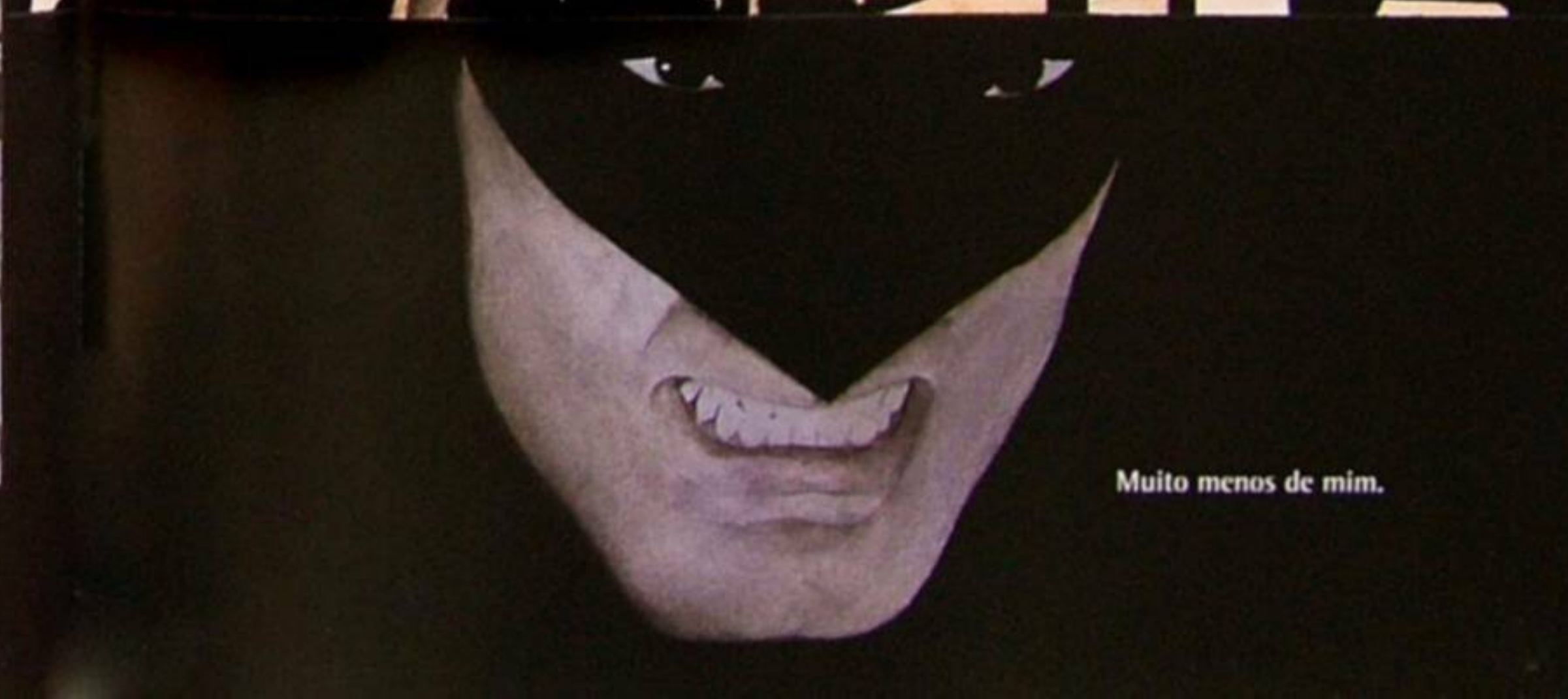
O crime não demora a estender seus domínios. De manhã uma gangue já está rondando a loja do casal assassinado. Envolto em um humilde disfarce, eu observo os bandidos reclamando a posse da área.
STORE FOR RENT
RET
BODAS
TOW-ZONE
A baía antigamente era uma zona próspera da cidade. Famílias se sentiam seguras aqui, motivadas por boas perspectivas de emprego e um futuro promissor.
STORE FOR RENT
Quando a grande indústria decidiu
que seria mais lucrativo se mudar daqui,
a área entrou em decadência.
As famílias se seguraram como puderam,
mas acabaram empurradas por outros
que viram no crime uma opção
viável de carreira,
um caminho fácil para se dar bem.

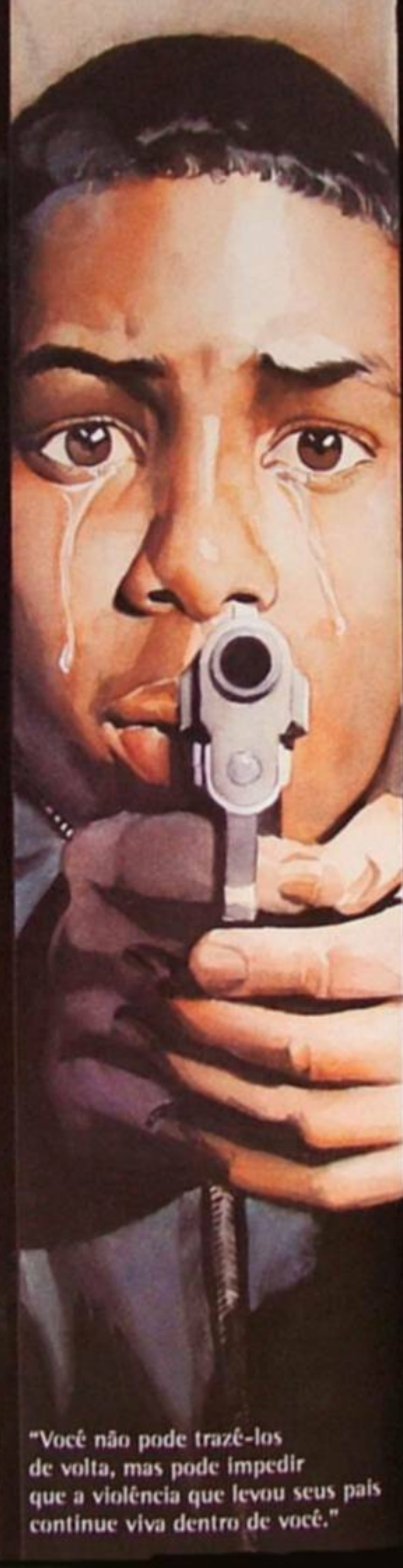
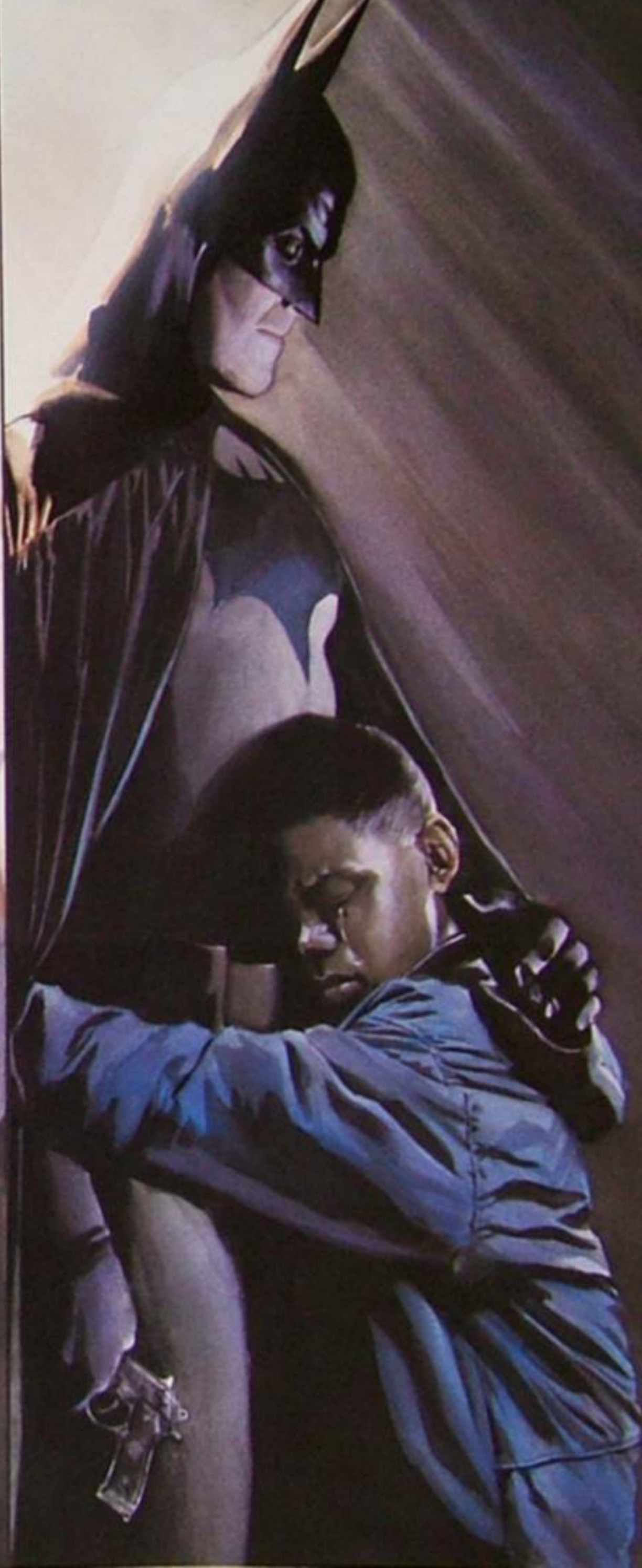
Muitas pessoas arruinaram suas vidas pensando assim.
A mulher atrás do balcão é uma criminosa recorrente.
Já a entreguei à polícia diversas vezes. Provavelmente
vou fazer isso de novo.
Como muitos, ela volta da prisão determinada
a levar uma vida simples e tranqüila. Ela se esforça
para se adaptar, arranjando emprego,
afastando as lembranças do seu passado de crimes.
Eu sinto que ela não sabe viver dessa forma.
O tédio esmagador da rotina logo vai despertar
hábitos que tinham sido abandonados
e fazer com que procure velhos amigos.
Há uma triste previsibilidade
na situação desta mulher.
Uma fraqueza moral que sinto
quando a mão dela roça a minha.
O crime é uma armadilha
enredada da qual poucos
realmente conseguem
escapar.

É fácil cair nessa armadilha,
principalmente para
os mais jovens. Eu penso nisso
quando vejo mais um furto
rotineiro.
Uma gangue do bairro roubando uma loja de aparelhos
eletrônicos. Chefe adulto, três adolescentes
carregando, um menor na vigia.
Sem dúvida o chefe está armado.
Eu vou nele primeiro.
O menor não desgruda
os olhos do beco.
Como quase todos
os vigias, ele está atento
a movimentos na rua
e mal olha para cima.
Eu tiro vantagem disso.

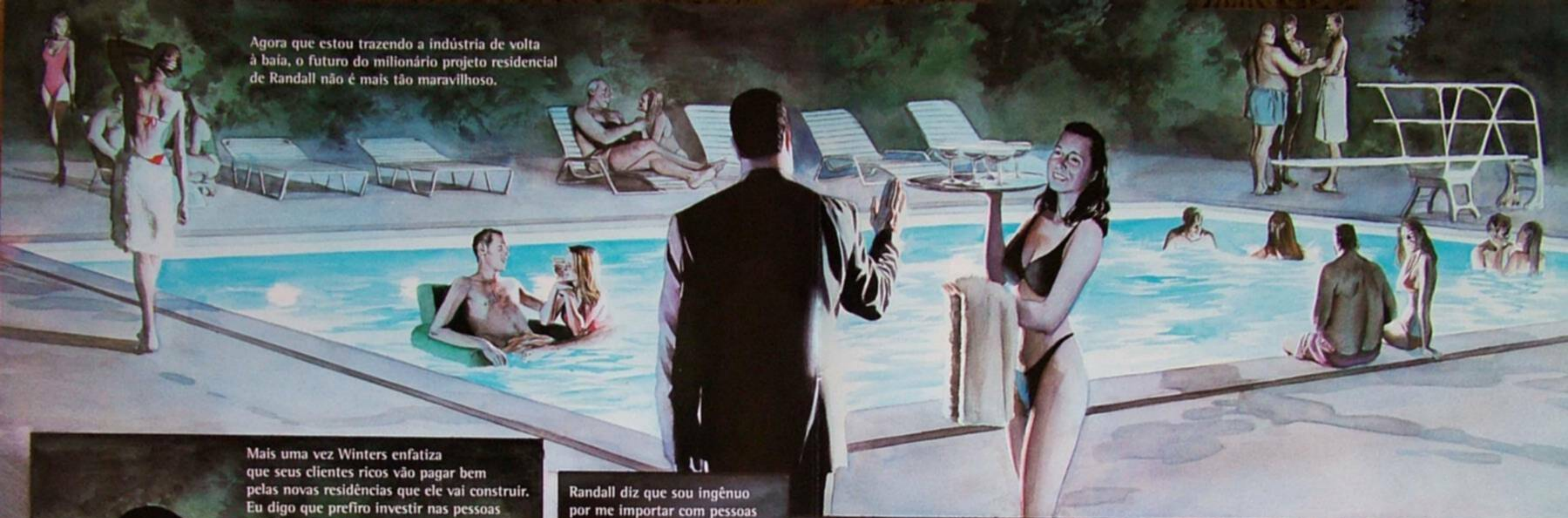
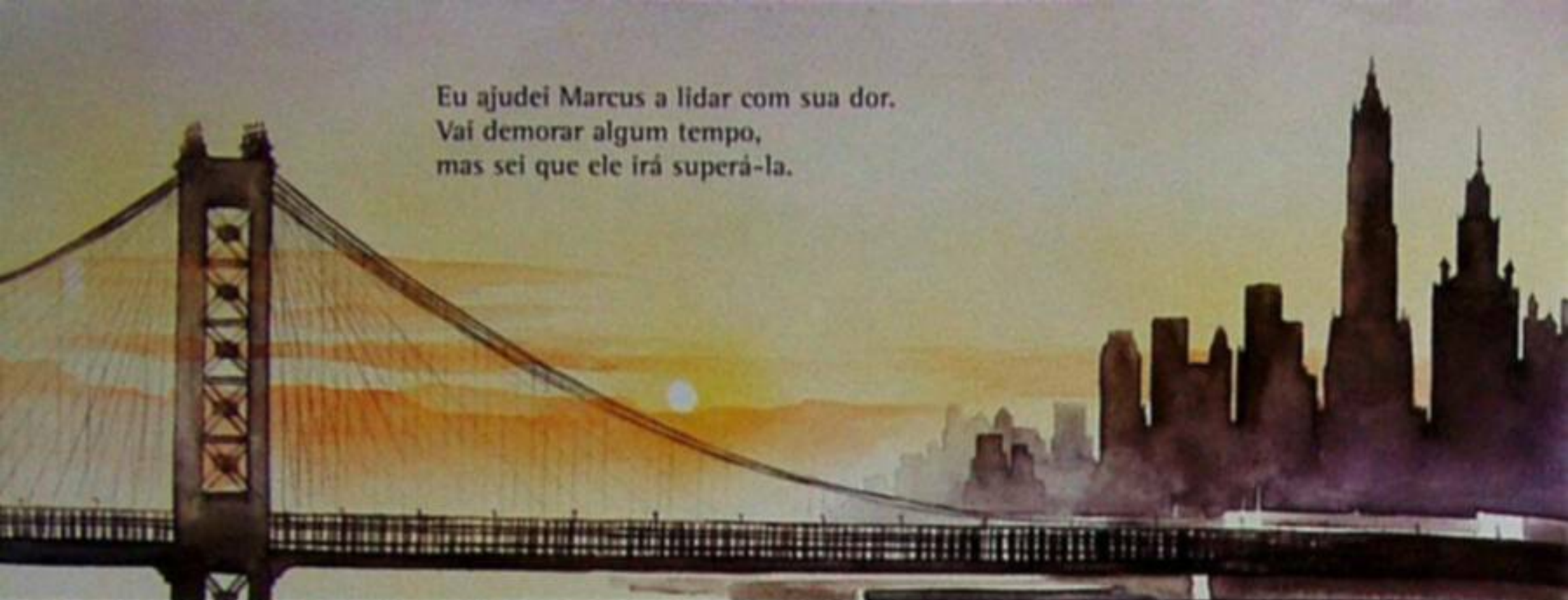
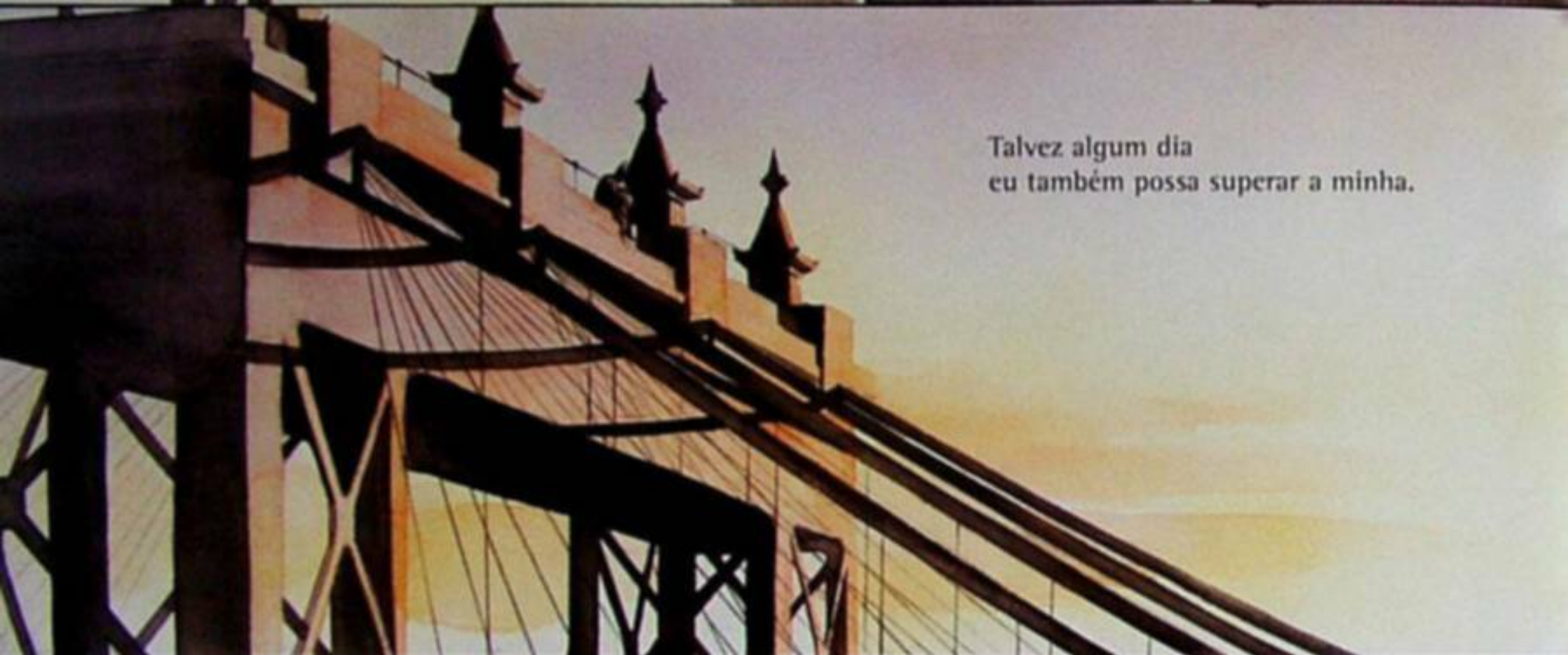
Eu atravesso rapidamente a fumaça e domino
os membros da gangue antes que eles puxem as armas.
Quando o ar clareia, só resta o menino.
Eu avanço e ele recua, completamente amedrontado.
Como eu quero que seja.
Mas de repente percebo que o medo
não lhe é estranho. Pela segunda vez nesta
semana, Marcus olha para mim
aflito e assustado.
Quando ele foge,
eu não faço nada para detê-lo.

Nos meus mais sombrios momentos, eu sou
atormentado pela idéia de que o assassinato dos
meus pais foi a melhor coisa que já me aconteceu.
Cinicamente, digo a mim mesmo que isso
deu à minha vida um destino e os meios
para realizá-lo.
Tento imaginar o que teria sido a minha vida
como uma criança pobre de rua,
sem família, sem ninguém para cuidar de mim.
Privado de recursos, será que eu ainda teria tentado
lutar de todas as formas contra o crime,
ou teria voltado meu ódio contra a sociedade,
como fazem tantos outros?

Logo cedo a luz do sol
penetra meus olhos.
Quase não dormi esta manhã.
Quando consegui adormecer,
vi o garoto nos meus sonhos.
Sempre o mesmo, olhando para mim
como se eu fosse a encarnação de sua desgraça.
E não sem razão. Batman tem pairado
sobre ele como uma sombra maligna, sempre por perto
nos momentos de perda e de medo.
Como Batman,
estou mais preocupado
com os criminosos do que
com as vítimas.
Talvez seja a hora de agir
sem a máscara.

Eu me encontro com Randall Winters para saber mais
sobre o projeto. Digo a ele que estou interessado,
principalmente se for para melhorar a área para as pessoas
que ainda vivem lá.
Randall me explica que, assim que a empresa
dele começou a comprar,
todas as pessoas espertas da comunidade
aceitaram o dinheiro e saíram.
"Deixando os que não podiam ou
não queriam sair à mercê das gangues
e traficantes", observo.
Randall sorri e não me leva a sério.
Diz que limpar a área é trabalho para a polícia
e para o Batman.
Winters assegura que minha única
preocupação vai ser onde gastar o dinheiro
quando os lucros começarem a jorrar.
Se o que me preocupa é a segurança
da área, diz Randall, dando uma piscadela,
ele conhece alguns tiras que podem
afastar os indesejáveis por alguns trocados.
Eu sorrio e me seguro
para não esmurrar o homem.

A atitude insensível de Winters me impele
ainda mais a agir. Se ele quer jogar a responsabilidade
de limpar a baía sobre os ombros do Batman,
não sou eu quem vai desapontá-lo.
Eu intensifico meus estudos da área.
Cada telhado, beco e viela.
E logo tenho todos os detalhes
da vizinhança mapeados e memorizados.
Ainda me faltam diversos fragmentos
vitais de informação, relatórios
de atividades ilícitas na baía e os nomes
dos que estão mandando nesse jogo.
Mas eu sei onde conseguir o que quero.

Para os entediados em busca de emoção, uma aura
de perigoso glamour ainda envolve o proprietário
deste clube, um ex-chefão aparentemente regenerado.
Eu não me impressiono tão facilmente.
Se não estiver envolvido em toda a sujeira
desta cidade, este homem sabe quem está.
Digo ao meu velho conhecido que
quero informações sobre a baía. Ele protesta,
como eu esperava, ameaçando
me processar por agressão se eu não sair.
Eu falo a língua dele:
se eu sair sem a informação,
faço ele perder a licença do clube.
Por fim, consigo os nomes
e endereços, mas o homem diz
que estou desperdiçando
meu tempo, que a baía
é uma causa perdida.

É exatamente
por isso
que estou aqui.
Noite após noite,
travando minha luta contra o crime
em todas as suas formas.
Eu ataco rapidamente
e desapareço, um braço vingativo
da escuridão.
Minha mensagem se espalha
pelas ruas: alguém está vigiando,
alguém muito irado.

Essa ira aumenta na noite
em que rastreio alguns garotos
até uma fábrica de papel
abandonada. Antes ela empregava
mil pessoas e era o fulcro
econômico da baía.
Agora a fábrica é
uma grotesca paródia
do que já foi.
Ainda próspera, ainda
uma força vital
na economia da região,
mas como laboratório
de drogas.
As gangues puseram a vizinhança de volta ao trabalho.
E por que os garotos não viriam para cá? Nesta parte da cidade,
é a única promessa de dinheiro e proteção.
Mas é tudo ilusão.
Eles não estão protegidos de nada aqui.
Muito menos de mim.

Eu uso o pó como camuflagem. Me atraco
com os atacantes quando os ouço se aproximando.
Sobre os gritos dos garotos
em fuga, ouço um deles
tirando um objeto pesado da gaveta.
Depois um clique, quando dedos pequenos puxam
desajeitadamente o cão da arma.
Eu sei quem está lá
antes mesmo de me virar.
A voz de Marcus treme quando
ele manda me afastar.
Se eu obedecer, vai ser uma prova
do poder da arma.
Eu faço a única escolha possível.

"Marcus, esse não é você. Pelo menos
não precisa ser. Eu vi o que fizeram
com os seus pais. Eu sei
o que está sentindo."
"Um homem armado tirou
de mim aqueles que eu amava.
Sinto falta deles até hoje.
Nunca esqueci o quanto doeu
ficar sozinho."
"Você não pode trazê-los
de volta, mas pode impedir
que a violência que levou seus pais
continue viva dentro de você."
"Não se transforme naquilo
que matou nossas famílias."

Quando o crime de rua
diminui na baía, eu mudo
minhas táticas de batalha.
Instruo minha empresa
a comprar a antiga fábrica
e retomar a produção.
Os lucros em dinheiro
serão mínimos,
mas incalculáveis em
termos humanos.
Não são tanto as tragédias
que definem nossas vidas,
mas sim as escolhas que fazemos
para lidar com elas. Marcus escolheu
se afastar da arma e do crime.
A vida que o espera será triste
e difícil no começo, mas ele provou
ser suficientemente forte
para enfrentá-la.
Com o tempo essa vizinhança
vai florescer novamente.
Surgirão mais oportunidades,
dando esperança a aqueles
que nunca partiram
apesar das dificuldades.
Imagino que meu bom amigo
Randall Winters não vai gostar disso.

Agora que estou trazendo a indústria de volta
à baía, o futuro do milionário projeto residencial
de Randall não é mais tão maravilhoso.
Mais uma vez Winters enfatiza
que seus clientes ricos vão pagar bem
pelas novas residências que ele vai construir.
Eu digo que prefiro investir nas pessoas
que já moram lá.
Randall diz que sou ingênuo
por me importar com pessoas
que mal conheço.
Admito que talvez eu seja mesmo,
mas o dinheiro é meu
e faço o que quiser com ele.
Digo a Randall que não quero mais tomar seu tempo,
pois ele vai ter assuntos mais importantes a tratar.
Parece que a polícia acaba de chegar
com perguntas sobre tiras recebendo subornos
de uma empresa particular.
Eu me retiro, desejando boa sorte a Randall
em seus futuros empreendimentos.

Eu sei que estou lutando
uma guerra que nunca vou poder
vencer completamente.
Mas essas pequenas vitórias
me encorajam a continuar tentando.
Se eu consegui salvar uma criança, pode haver
esperança para muitas outras.
Se começa com uma pessoa, e depois um bairro,
então talvez a redenção possa se espalhar
por uma cidade inteira, e finalmente
voltar a mim.

Eu ajudei Marcus a lidar com sua dor.
Vai demorar algum tempo,
mas sei que ele irá superá-la.
Talvez algum dia
eu também possa superar a minha.
Mas por enquanto
eu ainda aguardo.

PAUL DINI começou a escrever para a televisão no início dos anos 80 quando estudava no Emerson College, em Boston. Em 1985 desenvolveu conceitos e roteiros para seriados baseados na trilogia *Guerra nas Estrelas*, de George Lucas. Em 1989 entrou para a equipe de roteiristas de *Tiny Toons*, produzido por Steven Spielberg. Mais tarde passou a escrever e a co-produzir *Batman: The Animated Series* e, em 1996, assumiu o desenho animado *Superman*. Em seus dez anos na Warner Bros. Animation, Dini ganhou quatro prêmios Emmy. Nos quadrinhos, ele foi o criador, juntamente com Bruce Timm, da história *Louco Amor*, ganhadora do prêmio Will Eisner. Posteriormente, colaborou com o *designer* Chip Kidd em *Batman Animated*, que documentou o processo de criação da arrojada série do Homem-Morcego. Ele também é o autor de *Super-Homem: Paz na Terra* (1999) e *Batman: Arlequina* (edição especial que será lançada pela Editora Abril em dezembro). Paul Dini mora em Los Angeles e atualmente trabalha em diversos projetos relacionados a filmes, tevê e quadrinhos.

Sobre os Autores

ALEX ROSS estudou ilustração na American Academy of Art em Chicago e aperfeiçoou as habilidades como desenhista de *storyboards* antes de entrar para o ramo dos quadrinhos. Sua mini-série *Marvels* (1993) aumentou muito a receptividade aos quadrinhos pintados. Depois disso ele produziu a igualmente bem-sucedida série *O Reino do Amanhã* (1996). Tendo recebido elogios da crítica e diversos prêmios por esses trabalhos, Ross consagrou-se tanto como artista quanto como argumentista, dedicando-se a ousadas experiências gráficas. Com a mini-série *US Tio Sam* (1997) e a edição especial *Super-Homem: Paz na Terra* (1999), ele colaborou para aumentar ainda mais o público leitor de quadrinhos. Alex Ross mora em Wilmette, Illinois, um subúrbio de Chicago.

EDITORA Abril

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Presidente e Editor: Roberto Civita
Vice-Presidente e Diretor Editorial: Thomaz Souto Corrêa
Vice-Presidente Executivo: Luiz Gabriel Rico
Vice-Presidente de Operações e Controle: Gilberto Fischel

Diretor de Publicidade: Celso Marche
Diretor de Desenvolvimento Editorial: Celso Nucci Filho
Secretário Editorial: Eugênio Bucci
Diretor de Serviços Editoriais: Henri Kobata
Diretor de Recursos Humanos: Marcel Caig
Diretor de Planejamento e Controle de Gestão: Maurício Dabul

BATMAN™
GUERRA AO CRIME

MAIO DE 2000

DIVISÃO JOVEM
Diretor Superintendente: Andrés Bruzzone

REDAÇÃO
Editor-Chefe Sênior: Sergio Figueiredo Pinto
Editor-Chefe: Marco Aurélio M. Moretti
Coordenador de Produção: Ailton Alipio; **Assistente de Produção:** Edésio A. C. de Souza; **Atendimento ao Leitor:** Emerson Aguirre; **Editores de Arte:** José Roberto Jimenez Costa e Sérgio Furlani; **Desenhista:** Donizeti Amorim.
Assistente de Arte: Anderson C. S. de Faria
Gerente de Produto: Claudio R. S. Picci
Gerente de Produção e Prepress: Marcos C. Aguerda

PUBLICIDADE
Diretora: Mariane Ortiz
Executivas de Contas: Leticia Di Lallo, Sandra Mara Moskovich e Susana Vieira Silva; **Coordenadora:** Juliana de Moura

ADMINISTRAÇÃO E FINANÇAS
Gerente: Eliseu Urban

BATMAN — GUERRA AO CRIME é uma publicação da Editora Abril S.A. - São Paulo - **ISBN 85-7305-050-5** - **Redação, Publicidade, Administração e Correspondência:** Av. das Nações Unidas, 7.221 - 8º and. - São Paulo - SP CEP 05425-902.

IMPRESSA NA GRÁFICA EDITORA AQUARELA SA

Abril

Presidente e Editor: Roberto Civita
Gabinete da Presidência: José Augusto Pinto Moreira, Ophir Toledo, Thomaz Souto Corrêa
Presidente Executivo: Ophir Toledo
Vice-Presidentes: Geraldo Nogueira de Aguiar, Giancarlo Civita, José Wilson Armani Paschoal, Luiz Gabriel Rico e Peter Rosenwald.

www.abril.com.br

ATENDIMENTO AO LEITOR
Tel.: (0 11) 3037-4141
De segunda a sexta, das 10 às 12 h e das 14 às 16 h.
E-mail: herois@abril.com.br
Ou escreva para HERÓIS
Av. das Nações Unidas, 7221, 8º andar — CEP 05425-902
São Paulo — SP
Visite nosso site na Internet: www.herois.com.br

Sejam cicatrizes físicas
ou psíquicas, o crime fere
todos que toca.
Traz lesão e morte.
Envenena a mente e a alma.
E, no final,
destrói toda a esperança.
Ao se deparar com um garoto cujos pais
foram assassinados a sangue-frio,
Batman vislumbra nele um reflexo de si mesmo
no passado e revive o instante em que
tomou a decisão de empreender uma guerra
ao crime até o fim de seus dias.
Atormentado pelas lembranças de sofrimento
e temendo pelo destino do jovem,
o Homem-Morcego começa a examinar
a verdadeira natureza do crime em Gotham City,
dos becos imundos aos luxuosos escritórios
que coexistem na grande metrópole.
No mesmo estilo de *Super-Homem: Paz na Terra*,
premiada edição especial lançada pela
Editora Abril em 1999, **Batman: Guerra ao Crime**
é uma extraordinária *graphic novel*
que combina aspectos de quadrinhos
e de livros ilustrados.
Uma vez mais, o roteirista **Paul Dini** (produtor
do desenho animado *Batman do Futuro*) e o
ilustrador **Alex Ross** (autor de *Marvels*
e *O Reino do Amanhã*) unem forças para criar
uma obra-prima pujante e atual,
uma crônica apropriada
para o nosso tempo.